

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN PASANGAN YANG SESUAI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 003 MUARA
UWAI KECAMATAN BANGKINANG SEBERANG
KABUPATEN KAMPAR**



OLEH

UMI KALSUM

NIM. 11018204284

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN PASANGAN YANG SESUAI
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 003 MUARA
UWAI KECAMATAN BANGKINANG SEBERANG
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

UMI KALSUM

NIM. 11018204284

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

ABSTRAK

Umi Kalsum (2012) : Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar. Gejala-gejala atau fenomena yang ditemui adalah sebagai berikut: 1) dari 18 siswa hanya 9 orang (50,00 %) siswa yang hasil belajarnya telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65, 2) ketika dilakukan ulangan hanya 9 orang (50%) yang dapat menjawab soal dengan benar, dan 3) siswa yang remedial setelah ujian mencapai 50% dari jumlah siswa 18 orang siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar.

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang yang terbagi atas 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilalui beberapa tahap, yaitu: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa, dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik observasi dan teknik tes.

Sedangkan data dianalisis dengan rumus persentase, yaitu : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$.

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV lebih meningkat setelah diterapkan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dibandingkan sebelum penerapan. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 50,00% atau 9 orang siswa yang tuntas, pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 11 orang atau ketuntasan hanya mencapai 61,11%. Pada siklus II ternyata ketuntasan siswa mencapai 16 orang siswa atau dengan persentase 88,89%. Ini berarti telah mencapai 75%.

ABSTRACT

Umi Kalsum (2012): The Implementation of Matched Pair Play Technique to Increase Mathematic Learning Results of Fourth Year Students of State Elementary School 003 Muara Uway Sub-District of Bangkinang Seberang the Regency of Kampar.

The study is motivated by the low of students' results of mathematic at Fourth Year Students of State Elementary School 003 Muara Uway Sub-District of Bangkinang Seberang the Regency of Kampar. The indicators which the writer found namely: 1) among 18 students only 9 of them (50.00%) achieved KKM specified it is 65, 2) in daily test, 9 students (50.00%) could answer the questions correctly and 3) remedial students reached 50% among 18 students. One of teacher's effort was by Implementation of Matched Pair Play Technique. The formulation of study was how The Implementation of Matched Pair Play Technique to Increase Mathematic Learning Results of Fourth Year Students of State Elementary School 003 Muara Uway Sub-District of Bangkinang Seberang the Regency of Kampar. The objective of study was to describe the teaching using matched pair play technique to increase mathematic learning results of fourth year students of state elementary school 003 Muara Uway sub-district of Bangkinang Seberang the regency of Kampar.

The subject of the study was fourth year students of school year 2012-2013 numbering 18 students, 8 male students and 10 female students. The object of study was the implementation of matched pair play technique to increase mathematic learning results. The study was designed at classroom action research. The stages of study were: 1) the preparation of action, 2) the implementation of action 3) observation and 4) reflection. The kind of data in this study was qualitative data obtained on the observation of teachers' activities students' activities, quantitative data obtained on the results of test of students' learning. The data collection techniques were observation and test. The data were analyzed using the following formula:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

The summary of study was learning results of fourth year students have increased after implementing matched pair play technique. Students' achievement prior action was 50.00% or 9 students passed, at the first cycle 11 students passed or their achievement was 61.11. At the second cycle 16 students passed or their achievement was 88.89%. This means that their achievement has been 75%.

(2012): تطبيق تقنية لعب الزوج المناسبة لترقية الحصول الدراسية الرياضية
بتدائية الحكومية 003
بمركز بانكينانغ سيبيرانغ منطقة كمبار.

كانت الدوافع وراء هذه الدراسة انخفاض تعلم الطلاب في درس الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 003 موارا أواي بمركز بانكينانغ سيبيرانغ منطقة كمبار. الباحثة منها: (1) 18 9 منهم (50 00) (9 50) حصلوا على اكتمال الحد الأدنى المقرر و هي 65 2 (9 50) (18 50 يجيبون الأسئلة بصحيح، 3) رس هي تطبيق تقنية لعب الزوج المناسبة. وصياغة المشكلة في هذه الدراسة هي كيف تطبيق تقنية لعب الزوج المناسبة لترقية الحصول الدراسية الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 003 موارا أواي بمركز بانكينانغ سيبيرانغ منطقة كمبار. تهدف الدراسة لوصف التعليم باستخدام لعب الزوج المناسبة لترقية الحصول الدراسية الرياضية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 003 بانكينانغ سيبيرانغ منطقة كمبار.

الموضوع في هذه الدراسة طلاب الصف الرابع في العام الدراسي 2012-2013 18 ، وهم 8 10 طالبات. الهدف في هذه الدراسة تطبيق تقنية لعب الزوج المناسبة لترقية الحصول الدراسية الرياضية كانت الدراسة على نوع عملية الفصل. الخطوات في هذه الدراسة هي (1) (2) تنفيذ الإجراء، (3) (4) . كانت البيانات في هذه الدراسة هي البيانات النوعية المكتسبة من خلال الملاحظة على أنشطة المدرسين و الطلاب، و البيانات الكمية المكتسبة من خلال اختبار الحصول الدراسية من الطلاب. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الملاحظة و الاختبار. في تحليل البيانات استخدمت الباحثة الصيغة الآتية:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

الاستنباط في هذه الدراسة أن الحصول الدراسية لدي طلاب الصف الرابع تترقى بعد تطبيق تطبيق تقنية لعب الزوج المناسبة. تصل نسبة إنجاز الطلاب قبل الإجراء نحو 50 00 9 طلاب كانوا ناجحين، و في الدور الأول كان الطلاب الناجحون 11 61 نسبتها إلى 11 61 . 16 طالبا و تصل نسبتها 88 89 75 .

PENGHARGAAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada kedua orang tua yang telah berjasa membesarkan dan mendidik penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar Sarjana. Kemudian pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN Suska Riau beserta Staf.
2. Bapak Drs. H. Promadi, M.A, Ph.D selaku Caretaker Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Melly Andriani, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan pertunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Ayahanda Zulkarnaini (Alm) dan Ibunda Darsima tercinta yang telah berjasa mendidik dan membesarkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

6. Suami tercinta Hermanto yang telah memberikan bantuan moril, materil serta do'anya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini, begitu juga Ananda Kayla Rizkyana Hermi yang selalu ditinggal, Ibunda sayang Kayla.
7. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
8. Rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ...

Pekanbaru, Juli 2013
Penulis

Umi Kalsum
NIM. 11018204284

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------|
| PERSETUJUAN | i |
| PENGHARGAAN | ii |
| PENGHARGAAN | iii |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Definisi Istilah | 4 |
| C. Rumusan Masalah | 4 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 6 |
| A. Kerangka Teoretis | 6 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 14 |
| C. Indikator Keberhasilan | 15 |
| D. Hipotesis Tindakan | 18 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 19 |
| A. Objek dan Subjek Penelitian | 19 |
| B. Tempat Penelitian | 19 |
| C. Rancangan Penelitian | 19 |
| D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data | 23 |
| E. Teknik Analisis Data | 24 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 27 |
| A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian | 27 |
| B. Hasil Penelitian | 30 |
| C. Pembahasan | 58 |
| BAB V PENUTUP | 65 |
| A. Kesimpulan..... | 65 |
| B. Saran..... | 65 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak sekali manfaat mempelajari matematika bagi siswa, terutama sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat matematika diantaranya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan siswa.

Matematika itu sendiri adalah bahasa symbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefenisikan, ke unsur yang didefenisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil¹. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi yang dikutip oleh Heruman yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa matematika mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir siswa dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjelaskan matematika merupakan pelajaran pokok di SD yang mempunyai tujuan diantaranya agar peserta didik : 1) mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola sifat, menyusun bukti, dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, 4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol,

¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT.Rosda Karya, 2008, hlm. 1.

tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas masalah, 5) memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.² Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, bahwa tujuan matematika adalah membimbing murid mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Agar tujuan matematika dapat tercapai dan terlaksana dengan baik, Martinis Yamin menjelaskan guru perlu mengelola kegiatan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa.³ Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar menunjukkan bahwa, guru telah berupaya meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya :

- 1 Guru telah menerapkan beberapa metode dalam proses pembelajaran, seperti tanya jawab, latihan, demonstrasi, bahkan divariasikan dengan media gambar.
- 2 Guru memberikan pengayaan terhadap siswa yang kesulitan belajar.
- 3 Guru menggunakan media gambar terutama gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran
- 4 Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa
- 5 Guru memberikan remedial bagi murid yang belum mencapai KKM.

Walaupun guru telah berupaya memperbaiki proses pembelajaran, namun hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil pengamatan ditemui fenomena-fenomena sebagai berikut :

² Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006, hlm. 40.

³ Martinis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008, hlm.30

1. Dari 18 siswa hanya 9 orang (50,00 %) siswa yang hasil belajarnya telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65.
2. Ketika dilakukan ulangan hanya 9 orang (50%) yang dapat menjawab soal dengan benar.
3. Siswa yang remedial setelah ujian mencapai 50% dari 18 orang siswa.

Melalui penelitian ini peneliti akan memperbaiki hasil belajar siswa yang selama ini masih tergolong rendah dengan menerapkan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai. Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai merupakan teknik permainan yang dilakukan oleh kelompok pasangan dalam menjawab soal matematika. Teknik ini bertujuan merencanakan dan menggunakan strategi dalam menjawab soal, membuat keputusan, melatih kerjasama dan menguji gagasan.⁴ Saiful Amin menjelaskan bahwa keunggulan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai adalah:⁵

1. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, teknik ini menyenangkan
3. Memberikan kesempatan kepada setiap siswa bekerjasama dengan orang lain atau berdiskusi dengan temannya.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

⁴ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2009, hlm. 282

⁵ Saiful Amin, *Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai: Tujuan, Persiapan, dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, tersedia di : (<http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/Teknik-Permainan-Pasangan-yang-Sesua-tujuan-persiapan-dan.html>), diunduh pada Tanggal 03 Maret 2013.

Berdasarkan permasalahan dan keunggulan teknik Permainan Pasangan yang Sesuai di atas, penulis tertarik menjadikan teknik permainan pasangan yang sesuai sebagai jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan, melalui kegiatan tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar”**.

B. Definisi Istilah

1. Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai merupakan teknik permainan yang dilakukan oleh kelompok pasangan dalam menjawab soal matematika.⁶
2. Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Kemampun tersebut terlihat dari hasil tes siswa berupa skor atau nilai yang menunjukkan keberhasilan siswa.⁷

Maksud judul di atas adalah cara guru menerapkan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk mempertinggi hasil belajar matematika siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar yang selama ini cenderung rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pembelajaran dengan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang dapat meningkatkan hasil belajar**

⁶ *Ibid*, hlm. 282

⁷ Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004, hlm. 77

matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi siswa, dapat memperbaiki hasil belajar matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar yang selama ini cenderung rendah.
- b. Bagi guru, dapat memperluas wawasan pengetahuan tentang teknik pembelajaran langsung sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk menentukan teknik pembelajaran yang baik dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.
- d. Bagi penulis, dapat dijadikan acuan pada penelitian yang lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Teknik Pembelajaran

Slameto menjelaskan teknik pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran. Dengan kata lain, teknik pembelajaran merupakan suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar mengajar yang telah diidentifikasi sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal.¹

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran merupakan cara guru menggunakan sarana yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Roestiyah menyatakan di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar murid dapat belajar secara aktif, dan efektif, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi pembelajaran itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut teknik pembelajaran. Sehingga beliau menyebutkan teknik pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada murid di dalam kelas.²

¹ Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, hlm. 90

² Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 1

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran merupakan cara guru menerapkan teknik-teknik pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif, dan efektif, dan menyenangkan, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Werkanis menjelaskan teknik pembelajaran merupakan sistem mengajar yang memudahkan guru mentransformasikan nilai-nilai kepada siswa atau peserta didik. Lebih lanjut Werkanis menjelaskan peranan teknik pembelajaran dalam kegiatan belajar dilakukan dalam beberapa kegiatan, semua kegiatan tersebut merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Kegiatan belajar menurut Werkanis³ tersebut sebagai berikut:

- a. Perencanaan pengajaran
- b. Implementasi atau pelaksanaan proses belajar mengajar
- c. Evaluasi atau penilaian hasil belajar siswa
- d. Tindak lanjut hasil penilaian.

Berdasarkan pendapat teori yang dikemukakan, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa serta berdampak terhadap kesuksesan proses pembelajaran.

Buchari Alma menjelaskan teknik pembelajaran sangat penting dikuasai guru, untuk memancing jawaban, komentar, pemahaman, dan tanggapan dari siswa-siswa. Adapun keunggulan dari teknik pembelajaran menurut Buchari Alma⁴ adalah:

- a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran.
- b. Membuat siswa selalu berfikir, karena suatu permasalahan yang diberikan.

³ Werkanis, *Strategi Mengajar Dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Riau: Sutra Benta Perkasa, 2005, hlm. 8-9

⁴ Buchari Alma, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2008, hlm. 23

- c. Menciptakan hasil belajar yang optimal.
- d. Menambah wawasan siswa tentang sesuatu.

Berdasarkan teori yang dipaparkan, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa serta berdampak terhadap kesuksesan proses pembelajaran, khususnya hasil belajar siswa. Sedangkan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.

2. Pengertian Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai

John Dabell menjelaskan bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai merupakan teknik permainan yang dilakukan oleh kelompok pasangan dalam menjawab soal matematika. Teknik ini bertujuan merencanakan dan menggunakan strategi dalam menjawab soal, membuat keputusan, melatih kerjasama dan menguji gagasan.⁵

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai merupakan teknik yang membantu siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan pasangan mereka yang telah ditentukan.

Permainan Pasangan yang Sesuai dikembangkan oleh Lorry Curran pada tahun 1994. Teknik permainan mencari pasangan yang sesuai (*make a match*) adalah teknik pembelajaran untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai

⁵ John Dabell, *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*, Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2009, hlm. 282

dengan kartu yang dipegang. Perkembangan berikutnya, para pengguna teknik ini berusaha memodifikasi dan mengembangkannya. Saat ini, Anda dapat menemukan beberapa variasi dari teknik ini.⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa teknik pasangan yang sesuai merupakan teknik mencari pasangan melalui permainan kartu. Siswa ditugaskan mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang masing-masing.

Anita Lie menjelaskan bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pasangan untuk memberikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia didik.⁷

Berdasarkan pendapat teori yang dikemukakan, dapat dipahami bahwa teknik permainan pasangan yang sesuai merupakan teknik menemukan pasangan yang sesuai melalui menyelesaikan soal atau pertanyaan pada kartu yang disediakan, bagi yang memegang kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, maka itulah pasangan mereka yang sesuai.

3. Keunggulan dan Kelemahan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai

Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain atau berdiskusi dengan temannya, dan meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai siswa lebih

⁶ Saiful Amin, *Memajukan Pendidikan melalui Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna*, <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02>

⁷ Anita Lie, *Cooperatif Learning*, Jakarta: Grasindo, 2002, hlm. 169

aktif, saling bertukar pikiran untuk memperoleh informasi dari dalam penyelesaian tugas-tugas bersama pasangannya.⁸ Saiful Amin menjelaskan bahwa kelebihan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
- b. Karena ada unsur permainan, teknik ini menyenangkan
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
- d. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- e. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
- f. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.⁹

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, terutama dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini cenderung rendah. Sedangkan kelemahan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai adalah sebagai berikut:

- a. Jika tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu terbuang
- b. Pada awal-awal penerapan teknik ini, banyak siswa yang malu jika berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.
- d. Harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
- e. Menggunakan teknik ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.¹⁰

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa jika tidak merancang Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dengan baik, maka banyak waktu terbuang, pada awal-awal penerapan teknik ini, banyak siswa yang malu

⁸ Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2009, hlm. 50

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2011, hlm. 94

¹⁰ Saiful Amin, *Memajukan Pendidikan melalui Pembelajaran yang Bermutu dan Bermakna*, <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02>

jika berpasangan dengan lawan jenisnya, dan menggunakan teknik ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

4. Langkah-Langkah Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai

Menurut Agus Suprijono menjelaskan terdapat berapa langkah-langkah yang diterapkan dalam teknik permainan pasangan yang sesuai, yaitu :

- a. Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran.
- b. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
- f. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan.
- g. Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis.
- h. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- i. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
- j. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
- k. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran.¹¹

5. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹² Dalam Depdiknas menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemajuan siswa dalam belajar, yaitu tentang apa yang sudah

¹¹ Agus Suprijono, *Op.Cit*, hlm. 95

¹² Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004, hlm. 77

dikuasai dan belum dikuasai siswa. Kemajuan siswa tersebut diperoleh melalui penilaian, seperti tes. Hasil mengerjakan tes atau tugas tersebut dapat mengungkapkan hasil belajar seorang siswa, apakah siswa mengalami kemajuan dalam belajar ataupun belum.¹³

Menurut Eko Putro Widoyoko bahwa hasil belajar adalah komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yang harus diupayakan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Semakin berkualitas cara belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh, begitu juga sebaliknya. Lebih lanjut Popham dalam Eko Putro Widoyoko menjelaskan hasil belajar dalam konteks pendidikan sebagai sebuah usaha secara formal untuk menentukan status siswa berkenaan dengan berbagai kepentingan pendidikan.¹⁴

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa bila siswa tuntas dalam belajar, terampil melakukan suatu tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran tertentu, maka siswa yang demikian telah mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian harus dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik pula oleh guru.¹⁵

Berdasarkan teori sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku

¹³ Depdiknas, *Bagaimana Mengelola KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang Efektif*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003, hlm. 25

¹⁴ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 29

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran (Salah satu Bagian Penting dari Pelaksanaan Pembelajaran yang Tidak Dapat Diabaikan adalah Penilaian)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm. 9

disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian tersebut diketahui dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan yang berbentuk skor atau nilai.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan, yaitu :

- 1) Faktor yang ada pada diri siswa tersebut yang disebut faktor internal atau individual). Faktor individual meliputi hal-hal berikut:
 - a) Faktor kematangan dan pertumbuhan. Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat organ-organ tumbuh manusia. Misalnya, anak usia enam bulan sudah dipaksa untuk belajar.
 - b) Faktor kecerdasan atau inteligensi. Misalnya, anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut pandai dalam ilmu pasti tersebut.
 - c) Faktor latihan dan ulangan. Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa berlatih pengalamannya yang telah dimiliki dapat menjadi hilang atau berkurang.
 - d) Faktor motivasi. Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu.
 - e) Faktor pribadi. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun, dan sifat sebaliknya.
- 2) Faktor yang ada diluar diri siswa tersebut yang disebut faktor eksternal atau sosial). Faktor sosial meliputi hal-hal berikut:
 - a) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.
 - b) Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak.
 - c) Faktor guru dan cara mengajarnya. Tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada siswa turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.
 - d) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.
 - e) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

- f) Faktor motivasi sosial. Yaitu dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar.¹⁶

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi baik atau tidaknya hasil belajar siswa digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor yang ada pada diri siswa tersebut yang disebut faktor internal atau individual), dan faktor yang ada diluar diri siswa tersebut yang disebut faktor eksternal atau sosial).

6. Hubungan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dengan Hasil Belajar

Silberman mengatakan bahwa pendidikan disegala jenjang pada umumnya dimaksudkan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁷ Maka dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki teknik pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif mengenai pada tujuan yang diharapkan.¹⁸ Salah satu tujuan yang diharapkan adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar matematika, guru dapat menerapkan berbagai teknik pembelajaran, salah satunya adalah penerapan teknik permainan pasangan yang sesuai.

Teknik permainan pasangan yang sesuai memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain atau berdiskusi dengan temannya, dan meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam teknik permainan pasangan yang sesuai siswa lebih aktif, saling bertukar pikiran untuk memperoleh informasi dari dalam

¹⁶ Mohammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011, hlm. 32-34

¹⁷ Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia, 2006, hlm. 115

¹⁸ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 1

penyelesaian tugas-tugas bersama pasangannya.¹⁹ Dengan demikian, teknik permainan pasangan yang sesuai merupakan salah satu cara yang dipandang dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Rhini Fatmasari yang diterbitkan pada tahun 2011 dengan judul jurnal: “ Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Jakarta Timur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I rata-rata motivasi siswa hanya mencapai 69,77% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,99%. Perbedaan jurnal penelitian Rhini Fatmasari dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada variabel Y. Variabel Y saudara Rhini Fatmasari adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.²⁰
2. Ahmad pada tahun 2009 dengan judul ” Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas V SD

¹⁹ Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2009, h. 50

²⁰ Rhini Fatmasari, *Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SDN 004 Jakarta Timur*, Jakarta: <http://mgmpips.wordpress.com/2012/04/26/contoh-jurnal-ptk-yang-diterbitkan/>

Muhammadiyah 021 Air Tiris. Pada sebelum tindakan keaktifan belajar siswa hanya mencapai 54,5%, siklus I keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 68,3%. Setelah adanya perbaikan-perbaikan terhadap aktivitas guru pada siklus II, keaktifan belajar siswa mencapai cukup memuaskan yaitu mencapai 84,6%.

3. Nabila pada tahun 2008 dengan judul " Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk meningkatkan Motivasi Belajar Sains Siswa Kelas V SD Negeri 011 Lenggadai Hulu Kecamatan Rimba Melintang Kabupaten Rokan Hilir. Pada sebelum tindakan motivasi belajar siswa hanya mencapai 56,7%, siklus I motivasi belajar siswa meningkat menjadi 78,34. Setelah adanya perbaikan-perbaikan terhadap meotivasi belajar pada siklus II, meotivasi belajar siswa mencapai cukup memuaskan yaitu mencapai 88,56%.

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktvitas guru dalam pembelajaran melalui Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan.

- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
- 6) Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan.
- 7) Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis.
- 8) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 9) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
- 10) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
- 11) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

Kinerja aktivitas guru dikatakan berhasil, apabila skor aktivitas guru mencapai antara 76% – 100%, artinya pada rentang tersebut aktivitas guru berada pada kategori baik.

b. Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran.

- 2) Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan.
- 3) Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban.
- 4) Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan.
- 5) Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B.
- 6) Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru.
- 7) Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis.
- 8) Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 9) Siswa menyimpulkan materi pelajaran

Kinerja aktivitas siswa dikatakan berhasil, apabila skor aktivitas siswa mencapai antara 76% – 100%, artinya pada rentang tersebut aktivitas siswa berada pada kategori baik.

2. Indikator Hasil

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila

ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya hampir secara keseluruhan siswa mendapatkan nilai 65.²¹

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan.

²¹ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang yang terbagi atas 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Variabel dalam penelitian ini yaitu: 1) penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dan 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

B. Tempat & Waktu Penelitian

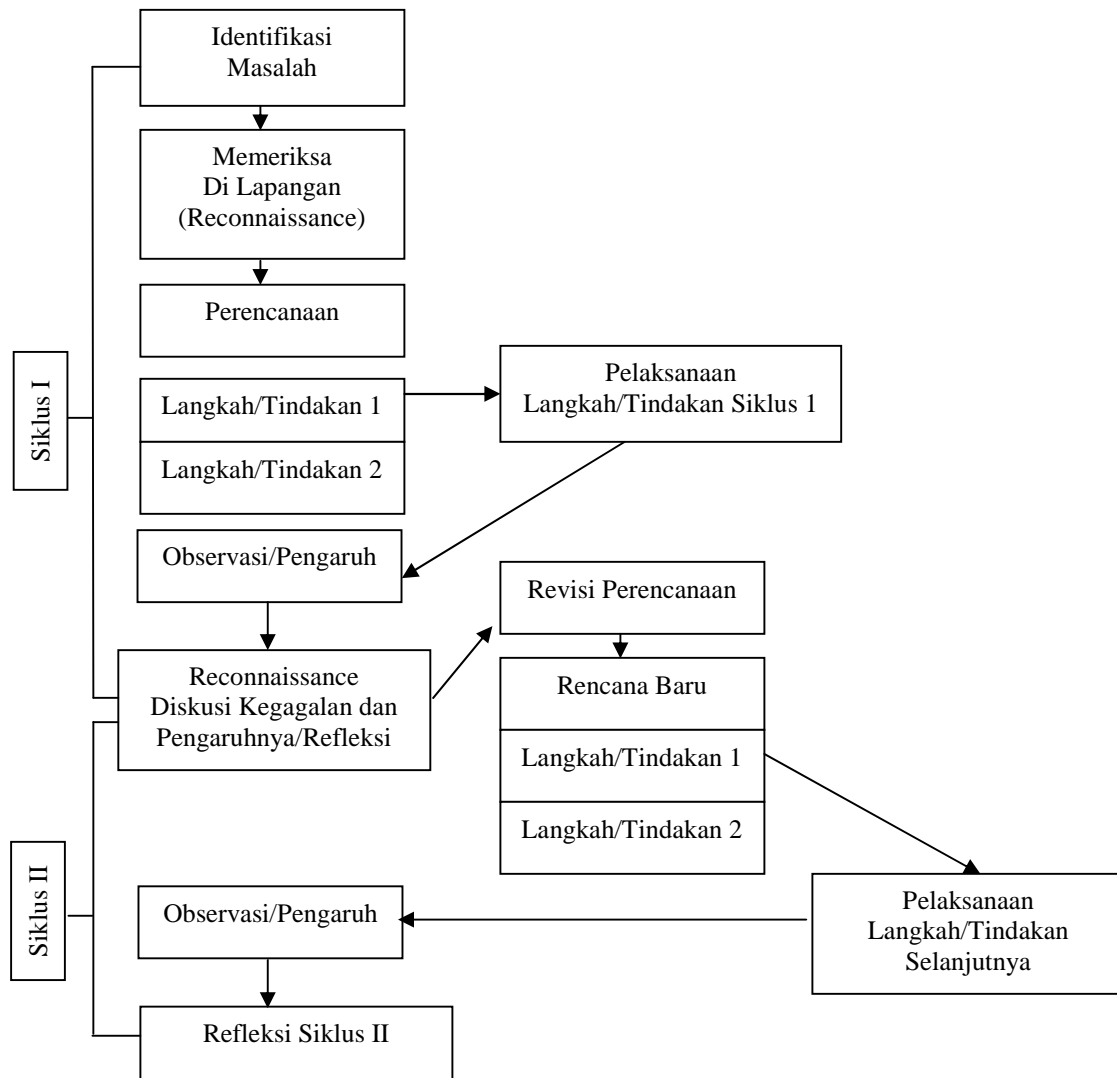
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar. Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Desember 2012.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Daur siklus PTK Model PTK Lewin yang ditafsirkan oleh Elliott adalah sebagai berikut:¹

¹Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 64

Gambar. 1
Model PTK Lewin Menurut Oleh Elliott



1. Perencanaan/Persiapan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.

- 2) Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa dan soal ulangan berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 3) Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yaitu:

- a. Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran.
- b. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
- f. Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan.
- g. Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis.

- h. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- i. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut.
- j. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
- k. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini yang membantu peneliti dalam melakukan observasi adalah guru mata pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar. Observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan.

4. Refleksi

Data yang diperoleh dari tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Jika hasil belajar siswa masih banyak yang belum tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

1) Untuk mengamati aktivitas guru selama pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.

2) Untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.

b. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah tindakan Siklus I dan Siklus II.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang digunakan.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase², yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase aktivitas guru

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah indikator

100% = Bilangan tetap

Tabel. 1 Interval Kategori Aktivitas Guru.³

| No | Interval (%) | Kategori |
|----|--------------|-------------|
| 1 | 76 - 100 | Baik |
| 2 | 56 - 75 | Cukup Baik |
| 3 | 40 - 55 | Kurang Baik |
| 4 | < 40 | Tidak Baik |

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar yang dibukukan pada observasi dengan rumus :

$$P = \frac{N}{F} 100\%$$

P = Angka Persentase aktivitas siswa

F = Frekuensi aktivitas siswa

N = Jumlah indikator

² Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 43

³ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008, hlm. 364

Tabel. 2 Interval Kategori Aktivitas Siswa.⁴

| No | Interval (%) | Kategori |
|----|--------------|-------------|
| 1 | 76 - 100 | Baik |
| 2 | 56 - 75 | Cukup Baik |
| 3 | 40 - 55 | Kurang Baik |
| 4 | < 40 | Tidak Baik |

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diukur dari ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Untuk menghitung ketuntasan individu dan persentase ketuntasan klasikal. Rumus yang digunakan yaitu:

a. Ketuntasan Individu

Rumus:

$$KI = \frac{SS}{SMI} \times 100$$

Keterangan :

KI = Ketuntasan Individu

SS = Skor Hasil Belajar Siswa

SMI = Skor Maksimal Ideal.⁵

b. Ketuntasan Klasikal

Rumus:

$$KK = \frac{JST}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Persentase Ketuntasan Klasikal

JST = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Siswa Keseluruhan.⁶

⁴ *Ibid*, hlm. 265

⁵ Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004, hlm. 24

⁶ Tim Pustaka Yustisia, *Op.Cit*, hlm. 367

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar yang didirikan pada tahun 1980. Sehubungan dengan kemajuan dan perkembangan zaman, maka Kecamatan Bangkinang dimekarkan menjadi empat Kecamatan, yaitu Kecamatan Bangkinang, Kecamatan Bangkinang Seberang, Kecamatan Salo, dan Kecamatan Bangkinang Barat. Akibat dari pemekaran Kecamatan Bangkinang tersebut maka SD 003 berubah nama menjadi SD 006 pada tahun 1999 dan masuk dalam wilayah Kecamatan Bangkinang Seberang. Adapun keadaan kepala Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai dari awal berdirinya hingga sekarang adalah.¹

Tabel IV.1

Keadaan Kepala Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai
Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar

| No | Nama Kepsek | Periode Tugas |
|----|---------------|---------------|
| 1 | Dahli Ikhrum | 1980-1986 |
| 2 | Zulfahmi, BA | 1986-2000 |
| 3 | Dasmar Rasyid | 2000-2006 |
| 4 | Hasbi, S.Pd | 2006-sekarang |

Sumber Data : TU SDN 003 Muara Uwai

¹ Arsip TU SDN 003 Muara Uwai.

2. Keadaan Guru

Guru-guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai terdiri dari guru negeri dan guru honorer daerah yang semuanya berjumlah 16 orang. Guru negeri berjumlah 12 orang dan guru honorer daerah berjumlah 4 orang. Dari jumlah 16 orang guru tersebut, guru laki-laki berjumlah 4 orang dan guru perempuan berjumlah 12 orang. Untuk lebih jelas keadaan guru SDN 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.2

Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2012/2013

| No | Nama | Jabatan |
|----|-----------------------|----------------------|
| 1 | H. Hasbi, S.Pd | Kepa Sekolah |
| 2 | Erita, A.Ma.Pd | Wakil Kepala Sekolah |
| 3 | Nurmailis | Guru Kelas IV |
| 4 | Mardiana, S.Pd | Guru Bidang Studi |
| 5 | Nurnajmi, S.Pd | Guru Kelas |
| 6 | Kusmin, S.Pd.SD | Guru Kelas VI |
| 7 | Suharni, A.Ma.Pd | Guru MTK |
| 8 | Hj. Nuraidah, A.Ma.Pd | Guru Agama |
| 9 | Jusmawati, S.Pd | Guru Kelas II |
| 10 | Mimi Kurnia Ayu, S.Pd | Guru MTK dan KTK |
| 11 | Nurjannah, A.Ma | Guru Armel |
| 12 | M.Yusar, A.Ma.Pd | Guru Penjas |
| 13 | Eva Rosmiati, A.Ma | Guru Sains |
| 14 | Desi Mariati, A.Ma | Guru B. Inggris |
| 15 | Yenni Susanti, A.Ma | Guru Bidang Studi |
| 16 | Afri Wijaya, A.Ma | Buru Bidang Studi |

Sumber Data : TU SDN 003 Muara Uwai

3. Keadaan Siswa

Adapun jumlah seluruh SD Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang berjumlah 135 orang yang terdiri dari 61 orang

siswa perempuan dan 74 siswa laki-laki. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.3

Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar Tahun Pelajaran 2012/2013

| No | Kelas | Siswa | | Jumlah | Ket |
|--------|-------|-------|----|--------|---------|
| | | L | P | | |
| 1 | I | 7 | 11 | 18 | 1 lokal |
| 2 | II | 12 | 10 | 22 | 1 lokal |
| 3 | III | 9 | 13 | 22 | 1 lokal |
| 4 | IV | 16 | 8 | 24 | 1 lokal |
| 5 | V | 18 | 10 | 28 | 1 lokal |
| 6 | VI | 12 | 9 | 21 | 1 lokal |
| Jumlah | | 74 | 61 | 135 | 6 lokal |

Sumber Data : TU SDN 003 Muara Uwai

4. Visi dan Misi

a. Visi

Mewujudkan Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai unggul dalam berprestasi, berbudi luhur berlandaskan menguasai Imtek dan Imtaq.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara aktif dan efektif.
- 2) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh potensi sekolah.
- 3) Memupuk dan melatih masyarakat yang dimiliki siswa secara kontinuitas.
- 4) Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

5. Sarana dan Prasarana

Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar didirikan diatas lahan seluas 1.800 M². Dengan luas bangunan 442 M². Untu lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.4

Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai
Kecamatan Bangkinang Seberang Kabupaten Kampar
Tahun Pelajaran 2012/2013

| No | Nama Bangunan | Jumlah Unit | Kondisi |
|----|-----------------------|-------------|---------|
| 1 | Ruang Belajar | 6 Buah | Baik |
| 2 | Ruang Kontrol/TU | 1 Buah | Baik |
| 3 | Ruang Perpustakaan | 1 Buah | Baik |
| 4 | Kamar Mandi | 1 Buah | Baik |
| 5 | Ruang Kepala Sekolah | 1 Buah | Baik |
| 6 | Kantin | 3 Buah | Baik |
| 7 | Rumah Penjaga Sekolah | 1 Buah | Baik |

Sumber Data : TU SDN 003 Muara Uwai

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Pada sebelum tindakan proses pembelajaran dilaksanakan sebelum menerapkan teknik permainan pasangan yang sesuai. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Setelah menganalisis hasil tes sebelum tindakan, diketahui bahwa ketuntasan siswa hanya mencapai 50% atau hanya sekitar 9 orang siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Sedangkan 9 orang atau 50% belum mencapai KMM yang ditetapkan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel. IV. 5
Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa
Muara Uwai Pada Sebelum Tindakan

| NO | KODE SAMPEL | HASIL | KETERANGAN |
|--------------------------------|-------------|--------------|---------------|
| 1 | SISWA - 001 | 65 | Tuntas |
| 2 | SISWA - 002 | 50 | Tidak Tuntas |
| 3 | SISWA - 003 | 65 | Tuntas |
| 4 | SISWA - 004 | 60 | Tidak Tuntas |
| 5 | SISWA - 005 | 80 | Tuntas |
| 6 | SISWA - 006 | 50 | Tidak Tuntas |
| 7 | SISWA - 007 | 80 | Tuntas |
| 8 | SISWA - 008 | 50 | Tidak Tuntas |
| 9 | SISWA - 009 | 65 | Tuntas |
| 10 | SISWA - 010 | 40 | Tidak Tuntas |
| 11 | SISWA - 011 | 90 | Tuntas |
| 12 | SISWA - 012 | 70 | Tuntas |
| 13 | SISWA - 013 | 60 | Tidak Tuntas |
| 14 | SISWA - 014 | 80 | Tuntas |
| 15 | SISWA - 015 | 50 | Tidak Tuntas |
| 16 | SISWA - 016 | 40 | Tidak Tuntas |
| 17 | SISWA - 017 | 90 | Tuntas |
| 18 | SISWA - 018 | 50 | Tidak Tuntas |
| Rata-Rata | | 63.06 | |
| Tuntas/Persentase | | 9 | 50.00% |
| Tidak Tuntas/Persentase | | 9 | 50.00% |

Sumber : Hasil Tes, 2012

Dari tabel IV.5, dapat dilihat bahwa pada sebelum tindakan hanya 9 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 50%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah 50%.

Berdasarkan tabel IV.5 tersebut, diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Dusun Uwai Desa Muara Uwai pada sebelum tindakan secara klasikal belum 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Oleh karena itu, melalui penelitian ini

peneliti akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai. Untuk lebih jelas tindakan yang dilakukan sebagai berikut.

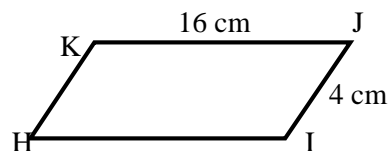
2. Siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan 1 Siklus I

Tindakan penelitian pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2012. Indikator yang dicapai adalah menggambar bangun jajaran genjang dan segitiga dengan ukuran yang ditentukan. Pokok bahasan yang dibahas adalah keliling dan luas, dengan standar kompetensi menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar yang dicapai adalah menentukan keliling dan luas jajargenjang dan segi tiga. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindak pembelajaran pada matematika.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu siswa dapat menggambar bangun jajargenjang dan segitiga dengan ukuran yang ditentukan. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru ketika guru memotivasi siswa. Tahukah kamu berapa keliling pada gambar di papan tulis !



$$\begin{aligned}
 \text{Jawab : Keliling} &= 2 \times (HI+IJ) \\
 &= 2 \times (16+4) \\
 &= 40 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

Kegiatan inti dilaksanakan selama \pm 45 menit, diawali dengan meminta siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran tentang bangun jajargenjang dan segitiga. Kemudian siswa diminta duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B menerima kartu jawaban. Siswa bersama kelompok mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. Kemudian semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. Pada pertemuan pertama pasangan yang terbentuk berjumlah 6 pasang, sedangkan yang tidak mendapatkan pasangan sesuai berjumlah 6 orang. Selanjutnya siswa menyelesaikan tugas mereka masing-masing jika waktu sudah habis. Salah satu pasangan presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Kemudian siswa mendengarkan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Pasangan kedua melakukan presentasi, begitu seterusnya sampai 6 pasangan melakukan presentasi. Pada kegiatan akhir guru membimbing

menyimpulkan pelajaran, kemudian mencatat PR untuk dikerjakan di rumah.

2) Pertemuan 2 Siklus I

Tindakan penelitian pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 06 Desember 2012. Indikator yang dicapai adalah menemukan keliling dan luas jajaran genjang dan segitiga. Pokok bahasan yang dibahas adalah keliling dan luas, dengan standar kompetensi menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar yang dicapai adalah menentukan keliling dan luas jajargenjang dan segi tiga. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindak pembelajaran pada matematika.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu siswa dapat menemukan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru ketika guru memotivasi siswa. Tahukah kamu berapa luas jajaran genjang apabila $a = 10 \text{ cm}$ dan $t = 6 \text{ cm}$!. Jawaban siswa adalah 60 cm^2 , yaitu luas jajargenjang $= 10 \times 6 = 60 \text{ cm}^2$.

Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 45 menit, diawali dengan meminta siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran, yaitu tentang keliling dan luas jajargenjang dan segitiga.

Kemudian siswa diminta duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B menerima kartu jawaban. Siswa bersama kelompok mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. Kemudian semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. Pada pertemuan 2 pasangan yang terbentuk berjumlah 7 pasang, sedangkan yang tidak mendapatkan pasangan sesuai berjumlah 4 orang

Selanjutnya siswa menyelesaikan tugas mereka masing-masing jika waktu sudah habis. Salah satu pasangan presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Kemudian siswa mendengarkan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Pasangan kedua melakukan presentasi, begitu seterusnya sampai seluruh 7 pasangan melakukan presentasi. Pada kegiatan akhir guru membimbing menyimpulkan pelajaran, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal ulangan.

b. Pengamatan Siklus I

Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama, dan kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV. 6.
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 1 (Siklus I)

| Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 1 (Skala 1) | | | | | | |
|---|--|-------------|---|---|---|----------------|
| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Pertemuan 1 | | | | JUMLAH SKOR |
| | | Skala Nilai | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | | | | | 2 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | | | | | 2 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | | | | | 3 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | | | | | 2 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | | | | | 3 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | | | | | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | | | | | 2 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | | | | | 3 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | | | | | 3 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | | | | | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | | | | | 2 |
| | JUMLAH | 28 | | | | |
| | PERSENTASE | 63.64% | | | | |
| | KATEGORI | Cukup Baik | | | | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Keterangan : 4= Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

Melihat tabel IV.6, diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada pertemuan

1 di Siklus I adalah 63,64% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 63, 64% berada pada rentang 56–75%. Sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran pada pertemuan kedua, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV. 7.
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 2 (Siklus I)

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Pertemuan 2 | | | | JUMLAH SKOR |
|----|--|-------------|---|---|---|----------------|
| | | Skala Nilai | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | | | | | 2 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | | | | | 2 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | | | | | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | | | | | 2 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | | | | | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | | | | | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | | | | | 2 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | | | | | 3 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | | | | | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | | | | | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | | | | | 2 |
| | JUMLAH | 31 | | | | |
| | PERSENTASE | 70.45% | | | | |
| | KATEGORI | Cukup Baik | | | | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Keterangan : 4= Baik
2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik
1 = Tidak Baik

Melihat tabel IV.7, diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada pertemuan 2 di Siklus I adalah 70,45% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 70,45% berada pada rentang 56–75%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.8.
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | JUMLAH SKOR PERT. 1 | JUMLAH SKOR PERT. 2 | TOTAL SKOR SIKLUS I |
|-------------------|--|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 2 | 2 | 2 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | 2 | 2 | 2 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | 3 | 4 | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 2 | 2 | 2 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | 3 | 4 | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | 3 | 3 | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | 2 | 2 | 2 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 3 | 3 | 3 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | 3 | 4 | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | 3 | 3 | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | 2 | 2 | 2 |
| JUMLAH | | 28 | 31 | 30 |
| PERSentase | | 63.64% | 70.45% | 67.05% |
| KATEGORI | | Cukup Baik | Cukup Baik | Cukup Baik |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV.8, secara keseluruhan persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 67,05% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 67,05% berada pada rentang 56–75%. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah:

Tabel IV. 9.
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 1 (Siklus I)

| NO | KODE SAMPEL | INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR SISWA | | | | | | | | | SKOR PERTEMUAN 1 |
|----------------|-------------|-----------------------------------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | SISWA - 001 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 2 | SISWA - 002 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 3 | SISWA - 003 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 4 | SISWA - 004 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 5 | SISWA - 005 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 6 | SISWA - 006 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 6 |
| 7 | SISWA - 007 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 8 | SISWA - 008 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 9 | SISWA - 009 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 10 | SISWA - 010 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 11 | SISWA - 011 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 12 | SISWA - 012 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 13 | SISWA - 013 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 14 | SISWA - 014 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 15 | SISWA - 015 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 16 | SISWA - 016 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 17 | SISWA - 017 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 18 | SISWA - 018 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| JUMLAH | | 9 | 12 | 18 | 8 | 12 | 12 | 13 | 9 | 10 | 103 |
| PERSENTASE (%) | | 50.00% | 66.67% | 100.00% | 44.44% | 66.67% | 66.67% | 72.22% | 50.00% | 55.56% | 63.58% |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV. 9 diketahui persentase yang diperoleh aktivitas siswa pada pertemuan 1 adalah 63,58% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 63,58% berada pada interval 56–75%. Hasil observasi aktivitas siswa pada

pertemuan 2 dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 2 (Siklus I)

| NO | KODE SAMPEL | INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR SISWA | | | | | | | | | SKOR PERTEMUAN 2 |
|----------------|-------------|-----------------------------------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | SISWA - 001 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 2 | SISWA - 002 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 3 | SISWA - 003 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 4 | SISWA - 004 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 5 | SISWA - 005 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 6 | SISWA - 006 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 6 |
| 7 | SISWA - 007 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| 8 | SISWA - 008 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| 9 | SISWA - 009 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 10 | SISWA - 010 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| 11 | SISWA - 011 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| 12 | SISWA - 012 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 13 | SISWA - 013 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 14 | SISWA - 014 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 15 | SISWA - 015 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 16 | SISWA - 016 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 |
| 17 | SISWA - 017 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| 18 | SISWA - 018 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 |
| JUMLAH | | 12 | 13 | 18 | 9 | 13 | 12 | 14 | 10 | 11 | 112 |
| PERSENTASE (%) | | 66.67% | 72.22% | 100.00% | 50.00% | 72.22% | 66.67% | 77.78% | 55.56% | 61.11% | 69.14% |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV. 10 diketahui persentase yang diperoleh aktivitas siswa pada pertemuan 2 adalah 69,11% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 69,11% berada pada interval 56–75%. Rekapitulasi observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 11.
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)

| No | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Siklus I | | | | Total | |
|----|--|-------------------|---------|-------------------|---------|-------------------|---------|
| | | Pertemuan I | | Pertemuan II | | Rata-Rata | |
| | | Skor | % | Skor | % | Skor | % |
| 1 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 9 | 50.00% | 12 | 66.67% | 11 | 61.11% |
| 2 | Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. | 12 | 66.67% | 13 | 72.22% | 13 | 72.22% |
| 3 | Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban. | 18 | 100.00% | 18 | 100.00% | 18 | 100.00% |
| 4 | Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 8 | 44.44% | 9 | 50.00% | 9 | 50.00% |
| 5 | Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. | 12 | 66.67% | 13 | 72.22% | 13 | 72.22% |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru. | 12 | 66.67% | 12 | 66.67% | 12 | 66.67% |
| 7 | Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis. | 13 | 72.22% | 14 | 77.78% | 14 | 77.78% |
| 8 | Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 9 | 50.00% | 10 | 55.56% | 10 | 55.56% |
| 9 | Siswa menyimpulkan materi pelajaran | 10 | 55.56% | 11 | 61.11% | 11 | 61.11% |
| | JUMLAH/PESENTASE | 103 | 63.58% | 112 | 69.14% | 111 | 68.52% |
| | Klasifikasi | Cukup Baik | | Cukup Baik | | Cukup Baik | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV.11, secara keseluruhan persentase yang diperoleh aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 66,36% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 66,36% berada pada rentang 56–75%. Sedangkan rincian aktivitas siswa per aspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran, terdapat 11 orang siswa atau 61,11% yang aktif.
- 2) Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan, terdapat 13 orang siswa atau 72,22% yang aktif.
- 3) Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban, , terdapat 18 orang siswa atau 100% yang aktif.
- 4) Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan, terdapat 9 orang siswa atau 50% yang aktif.
- 5) Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B, terdapat 13 orang siswa atau 72,22% yang aktif.
- 6) Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru, terdapat 12 orang siswa atau 66,67% yang aktif.
- 7) Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis, terdapat 14 orang siswa atau 77,78% yang aktif.
- 8) Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, terdapat 10 orang atau 55,56% yang aktif.
- 9) Siswa menyimpulkan materi pelajaran, terdapat 11 orang siswa atau 61,11% yang aktif.

Setelah Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil tes siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel IV.12.

Tabel. IV. 12
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003
Muara Uwai Pada Siklus I

| NO | KODE SAMPEL | HASIL | KETERANGAN |
|--------------------------------|-------------|--------------|---------------|
| 1 | SISWA - 001 | 70 | Tuntas |
| 2 | SISWA - 002 | 60 | Tidak Tuntas |
| 3 | SISWA - 003 | 80 | Tuntas |
| 4 | SISWA - 004 | 70 | Tuntas |
| 5 | SISWA - 005 | 90 | Tuntas |
| 6 | SISWA - 006 | 60 | Tidak Tuntas |
| 7 | SISWA - 007 | 90 | Tuntas |
| 8 | SISWA - 008 | 60 | Tidak Tuntas |
| 9 | SISWA - 009 | 70 | Tuntas |
| 10 | SISWA - 010 | 50 | Tidak Tuntas |
| 11 | SISWA - 011 | 90 | Tuntas |
| 12 | SISWA - 012 | 80 | Tuntas |
| 13 | SISWA - 013 | 70 | Tuntas |
| 14 | SISWA - 014 | 90 | Tuntas |
| 15 | SISWA - 015 | 60 | Tidak Tuntas |
| 16 | SISWA - 016 | 50 | Tidak Tuntas |
| 17 | SISWA - 017 | 90 | Tuntas |
| 18 | SISWA - 018 | 60 | Tidak Tuntas |
| Rata-Rata | | 71.67 | |
| Tuntas/Persentase | | 11 | 61.11% |
| Tidak Tuntas/Persentase | | 7 | 38.89% |

Sumber : Hasil Tes, 2012

Dari tabel IV.12, dapat dilihat bahwa pada siklus I hanya 11 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 61,11%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas secara klasikal adalah 38,89%. Dengan demikian, pada siklus I hasil

belajar siswa belum 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

Untuk itu, perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari 18 orang siswa, 11 orang (61,11%) siswa yang tuntas. Sedangkan 7 orang siswa (38,89%) belum tuntas atau memperoleh nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 65. Dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus I belum 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat diketahui penyebab ketuntasan belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, disebabkan ada beberapa kelemahan aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada aspek 1, menyampaikan materi pelajaran terlalu lama dan tidak mendahulukan tujuan pembelajaran, sehingga memakan waktu yang lama dan membosankan siswa.
- 2) Pada aspek 2, guru masih kurang membimbing dalam membagi siswa menjadi beberapa pasangan yang sesuai, guru hanya menyuruh saja sehingga proses pembentukan pasangan kurang teratur dan tertib.
- 3) Pada aspek 4, ketika siswa diminta mencocokkan kartu, guru tidak mengawasi kegiatan siswa, seperti menegur bagi siswa yang bermain. Sehingga proses mencocokkan kartu terlihat kurang tertib.

- 4) Pada aspek 7, ketika siswa mencocokkan kartu, guru tidak menetapkan waktu secara pasti. Sehingga proses mencocokkan kartu terlalu lama
- 5) Pada aspek 11, guru terlalu lama pada kegiatan pendahuluan, sehingga pada akhir pelajaran guru tidak dapat membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer pada siklus I, diketahui kelemahan-kelemahan yang perlu dibenahi adalah :

- 1) Guru akan menyampaikan materi pelajaran tidak terlalu lama dan mendahulukan tujuan pembelajaran, agar tidak memakan waktu yang lama dan membosankan siswa.
- 2) Guru akan membimbing dalam membagi siswa menjadi beberapa kelompok, agar proses pembentukan kelompok dapat berjalan secara teratur dan tertib.
- 3) Ketika siswa diminta mencocokkan kartu, guru akan mengawasi kegiatan siswa, seperti menegur bagi siswa yang bermain. Agar proses mencocokkan kartu terlihat dapat terlaksana dengan tertib.
- 4) Ketika siswa mencocokkan kartu, guru akan menetapkan waktu secara pasti. Agar proses mencocokkan kartu tidak terlalu lama
- 5) Guru akan memfokuskan pada kegiatan inti, agar pada akhir pelajaran guru dapat membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran secara keseluruhan.

3. Siklus II

a. Perencanaan/Persiapan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

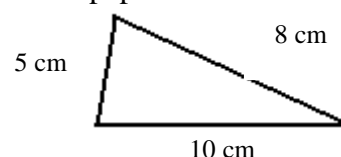
- 1) Menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai.
- 2) Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa dan soal ulangan berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 3) Meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan 3 Siklus II

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada tanggal 07 Desember 2012. Indikator yang dicapai adalah memecahkan soal tentang keliling dan luas jajaran genjang dan segi tiga melalui sajian gambar dengan ukuran yang ditentukan. Pokok bahasan yang dibahas adalah keliling dan luas, dengan standar kompetensi menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar yang dicapai adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada proses maupun hasil tindak pembelajaran pada matematika.

Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu siswa dapat memecahkan soal tentang keliling dan luas jajargenjang dan segi tiga melalui sajian gambar dengan ukuran yang ditentukan. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru ketika guru memotivasi siswa. Tahukah kamu berapa keliling segitiga pada gambar di papan tulis ! siswa menjawab 23 cm, yaitu $10 + 8 + 5 = 23$ cm.



Kegiatan inti dilaksanakan selama ± 45 menit, diawali dengan meminta siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran tentang soal cerita tentang keliling dan jajargenjang dan segi tiga melalui sajian gambar dengan ukuran yang ditentukan. Kemudian siswa diminta duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B menerima kartu jawaban. Siswa bersama kelompok mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. Kemudian semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. Pada pertemuan 3 pasangan yang terbentuk berjumlah 8 pasang, sedangkan yang tidak mendapatkan pasangan sesuai berjumlah 2 orang, dan yang tidak mendapatkan pasangan tugas mereka hanya

memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.

Selanjutnya siswa menyelesaikan tugas mereka masing-masing jika waktu sudah habis. Salah satu pasangan presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Kemudian siswa mendengarkan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Pasangan kedua melakukan presentasi, begitu seterusnya sampai 8 pasangan melakukan presentasi. Pada kegiatan akhir guru membimbing menyimpulkan pelajaran, kemudian mencatat PR dari guru untuk dikerjakan di rumah.

2) Pertemuan 4 Siklus II

Pertemuan keempat siklus II dilaksanakan pada tanggal 08 Desember 2012. Indikator yang dicapai adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit yang diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru ketika guru memotivasi siswa.

Kegiatan inti dilaksanakan selama \pm 45 menit, diawali dengan meminta siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran, yaitu tentang menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga. Kemudian siswa diminta duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok

B yang saling berhadap-hadapan. Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B menerima kartu jawaban. Siswa bersama kelompok mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. Kemudian semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan.

Pada pertemuan 4 pasangan yang terbentuk berjumlah 9 pasang atau semuanya telah mendapatkan pasangan yang sesuai. Selanjutnya siswa menyelesaikan tugas mereka masing-masing jika waktu sudah habis. Salah satu pasangan presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. Kemudian siswa mendengarkan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. Pasangan berikutnya melakukan presentasi, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal ulangan. Soal ulangan dikerjakan secara individu, ini tidak lagi kegiatan berpasangan.

c. Pengamatan Siklus II

Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru dengan penerapan teknik pasangan yang sesuai pada pertemuan ketiga, dan keempat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV. 13.
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 3 (Siklus II)

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Pertemuan 3 | | | | JUMLAH SKOR |
|----|--|-------------|---|---|---|----------------|
| | | Skala Nilai | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | | | | | 3 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | | | | | 3 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | | | | | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | | | | | 3 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | | | | | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | | | | | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | | | | | 3 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | | | | | 3 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | | | | | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | | | | | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | | | | | 3 |
| | JUMLAH | 36 | | | | |
| | PERSENTASE | 81.82% | | | | |
| | KATEGORI | Baik | | | | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Keterangan : 4= Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

Melihat tabel IV.13, diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada pertemuan 3 di Siklus II adalah 81,82% atau tergolong “Baik”, karena 81,82% berada

pada rentang 76–100%. Sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada pertemuan keempat, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV. 14.
Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 4 (Siklus II)

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Pertemuan 4 | | | | JUMLAH SKOR |
|----|--|-------------|---|---|---|----------------|
| | | Skala Nilai | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | | | | | 4 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | | | | | 4 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | | | | | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | | | | | 4 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | | | | | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | | | | | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | | | | | 4 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | | | | | 4 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | | | | | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | | | | | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | | | | | 3 |
| | JUMLAH | 41 | | | | |
| | PERSentase | 93.18% | | | | |
| | KATEGORI | Baik | | | | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Keterangan : 4= Baik
2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik
1 = Tidak Baik

Melihat tabel IV.14, diketahui persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada pertemuan 4 di Siklus II adalah 93,18% atau tergolong “Baik”, karena 93,18% berada pada rentang 76–100%. Sedangkan rekapitulasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel IV.15.
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | JUMLAH SKOR PERT. 3 | JUMLAH SKOR PERT. 4 | TOTAL SKOR SIKLUS II |
|-------------------|--|---------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 3 | 4 | 4 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | 3 | 4 | 4 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | 4 | 4 | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 3 | 4 | 4 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | 4 | 4 | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | 3 | 3 | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | 3 | 4 | 4 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 3 | 4 | 4 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | 4 | 4 | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | 3 | 3 | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | 3 | 3 | 3 |
| JUMLAH | | 36 | 41 | 39 |
| PERSENTASE | | 81.82% | 93.18% | 87.50% |
| KATEGORI | | Baik | Baik | Baik |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV.15, secara keseluruhan persentase yang diperoleh aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) adalah 87,50% atau tergolong “Baik”, karena 87,50% berada pada rentang 76–100%. Setelah di bahas dan di analisis bersama observer, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah :

Tabel IV. 16.
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 3 (Siklus II)

| NO | KODE SAMPEL | INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR SISWA | | | | | | | | | SKOR PERTEMUAN 3 |
|----------------|-------------|-----------------------------------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | SISWA - 001 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 2 | SISWA - 002 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 3 | SISWA - 003 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 4 | SISWA - 004 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 5 | SISWA - 005 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 6 | SISWA - 006 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 7 | SISWA - 007 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 |
| 8 | SISWA - 008 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 9 | SISWA - 009 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| 10 | SISWA - 010 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 |
| 11 | SISWA - 011 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| 12 | SISWA - 012 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 13 | SISWA - 013 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 14 | SISWA - 014 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 15 | SISWA - 015 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 16 | SISWA - 016 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 |
| 17 | SISWA - 017 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 18 | SISWA - 018 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| JUMLAH | | 14 | 15 | 18 | 11 | 15 | 14 | 15 | 12 | 13 | 127 |
| PERSENTASE (%) | | 77.78% | 83.33% | 100.00% | 61.11% | 83.33% | 77.78% | 83.33% | 66.67% | 72.22% | 78.40% |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV. 16 diketahui persentase yang diperoleh aktivitas siswa pada pertemuan 3 adalah 78,40% atau tergolong “Baik”, karena 78,40% berada pada interval 76–100%. Hasil observasi aktivitas siswa pada

pertemuan 4 dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 17
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Pertemuan 4 (Siklus II)

| NO | KODE SAMPEL | INDIKATOR AKTIVITAS BELAJAR SISWA | | | | | | | | | SKOR PERTEMUAN 4 |
|----------------|-------------|-----------------------------------|--------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | SISWA - 001 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 |
| 2 | SISWA - 002 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 |
| 3 | SISWA - 003 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 4 | SISWA - 004 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 5 | SISWA - 005 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 6 | SISWA - 006 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 7 | SISWA - 007 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 8 | SISWA - 008 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 9 | SISWA - 009 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 10 | SISWA - 010 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 |
| 11 | SISWA - 011 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 |
| 12 | SISWA - 012 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| 13 | SISWA - 013 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 14 | SISWA - 014 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 15 | SISWA - 015 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 |
| 16 | SISWA - 016 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 |
| 17 | SISWA - 017 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 |
| 18 | SISWA - 018 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 6 |
| JUMLAH | | 16 | 17 | 18 | 13 | 16 | 15 | 16 | 14 | 15 | 140 |
| PERSENTASE (%) | | 88.89% | 94.44% | 100.00% | 72.22% | 88.89% | 83.33% | 88.89% | 77.78% | 83.33% | 86.42% |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV. 17 diketahui persentase yang diperoleh aktivitas siswa pada pertemuan 4 adalah 86,42% atau tergolong “Baik”, karena 86,42% berada pada interval 56–75%. Rekapitulasi observasi aktivitas siswa pada siklus II dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV. 18.
Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)

| No | AKTIVITAS YANG DIAMATI | Siklus II | | | | Total | |
|----|--|-------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|
| | | Pertemuan 3 | | Pertemuan 4 | | Rata-Rata | |
| | | Skor | % | Skor | % | Skor | % |
| 1 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 14 | 77.78% | 16 | 88.89% | 15 | 83.33% |
| 2 | Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. | 15 | 83.33% | 17 | 94.44% | 16 | 88.89% |
| 3 | Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban. | 18 | 100.00% | 18 | 100.00% | 18 | 100.00% |
| 4 | Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 11 | 61.11% | 13 | 72.22% | 12 | 66.67% |
| 5 | Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. | 15 | 83.33% | 16 | 88.89% | 16 | 88.89% |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru. | 14 | 77.78% | 15 | 83.33% | 15 | 83.33% |
| 7 | Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis. | 15 | 83.33% | 16 | 88.89% | 16 | 88.89% |
| 8 | Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 12 | 66.67% | 14 | 77.78% | 13 | 72.22% |
| 9 | Siswa menyimpulkan materi pelajaran | 13 | 72.22% | 15 | 83.33% | 14 | 77.78% |
| | JUMLAH/PESENTASE | 127 | 78.40% | 140 | 86.42% | 135 | 83.33% |
| | Klasifikasi | Baik | | Baik | | Baik | |

Sumber: Data Hasil Observasi, 2012

Melihat tabel IV.18, secara keseluruhan persentase yang diperoleh aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada siklus II (pertemuan 3 dan 4) adalah 81,33% atau tergolong “Baik”,

karena 81,33% berada pada rentang 76–100%. Sedangkan rincian aktivitas siswa per aspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran, terdapat 15 orang siswa atau 83,33% yang aktif.
- 2) Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan, terdapat 16 orang siswa atau 88,89% yang aktif.
- 3) Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban, terdapat 18 orang siswa atau 100% yang aktif.
- 4) Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan, terdapat 12 orang siswa atau 66,67% yang aktif.
- 5) Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B, terdapat 16 orang siswa atau 88,89% yang aktif.
- 6) Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru, terdapat 15 orang siswa atau 83,33% yang aktif.
- 7) Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis, terdapat 16 orang siswa atau 88,89% yang aktif.
- 8) Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, terdapat 13 orang atau 72,22% yang aktif.

- 9) Siswa menyimpulkan materi pelajaran, terdapat 14 orang siswa atau 77,78% yang aktif.

Setelah Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai, maka dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel IV.19.

Tabel. IV. 19
Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003
Muara Uwai Pada Siklus II

| NO | KODE SAMPEL | HASIL | KETERANGAN |
|--------------------------------|-------------|--------------|---------------|
| 1 | SISWA - 001 | 80 | Tuntas |
| 2 | SISWA - 002 | 70 | Tuntas |
| 3 | SISWA - 003 | 90 | Tuntas |
| 4 | SISWA - 004 | 80 | Tuntas |
| 5 | SISWA - 005 | 100 | Tuntas |
| 6 | SISWA - 006 | 70 | Tuntas |
| 7 | SISWA - 007 | 100 | Tuntas |
| 8 | SISWA - 008 | 70 | Tuntas |
| 9 | SISWA - 009 | 80 | Tuntas |
| 10 | SISWA - 010 | 60 | Tidak Tuntas |
| 11 | SISWA - 011 | 100 | Tuntas |
| 12 | SISWA - 012 | 90 | Tuntas |
| 13 | SISWA - 013 | 80 | Tuntas |
| 14 | SISWA - 014 | 100 | Tuntas |
| 15 | SISWA - 015 | 70 | Tuntas |
| 16 | SISWA - 016 | 60 | Tidak Tuntas |
| 17 | SISWA - 017 | 100 | Tuntas |
| 18 | SISWA - 018 | 70 | Tuntas |
| Rata-Rata | | 81.67 | |
| Tuntas/Persentase | | 16 | 88.89% |
| Tidak Tuntas/Persentase | | 2 | 11.11% |

Sumber : Hasil Tes, 2012

Dari tabel IV.19, dapat dilihat bahwa pada siklus II terdapat 16 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 88,89%. Sedangkan siswa yang tidak

tuntas secara klasikal adalah 11,11%. Dengan demikian, pada siklus II hasil belajar siswa telah 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Untuk itu, peneliti tidak akan melakukan tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Setelah melakukan tindakan dan diamati oleh observer selanjutnya peneliti melakukan refleksi untuk merenungkan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus II. Pada siklus II ini proses pembelajaran sudah berjalan baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa pun sudah menunjukkan peningkatan yang berarti. Sebagaimana diketahui pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 16 orang (88,89%) siswa. Sedangkan 2 orang siswa (11,11%) belum tuntas, artinya hasil belajar siswa pada siklus II telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar yang diperoleh.

C. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada Siklus I (pertemuan 1 dan 2) tergolong “Cukup Baik”, dengan persentase 67,05% berada pada rentang 56–75%. Pada siklus II meningkat menjadi 87,50% tergolong “Baik” karena berada pada rentang 76–100%. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

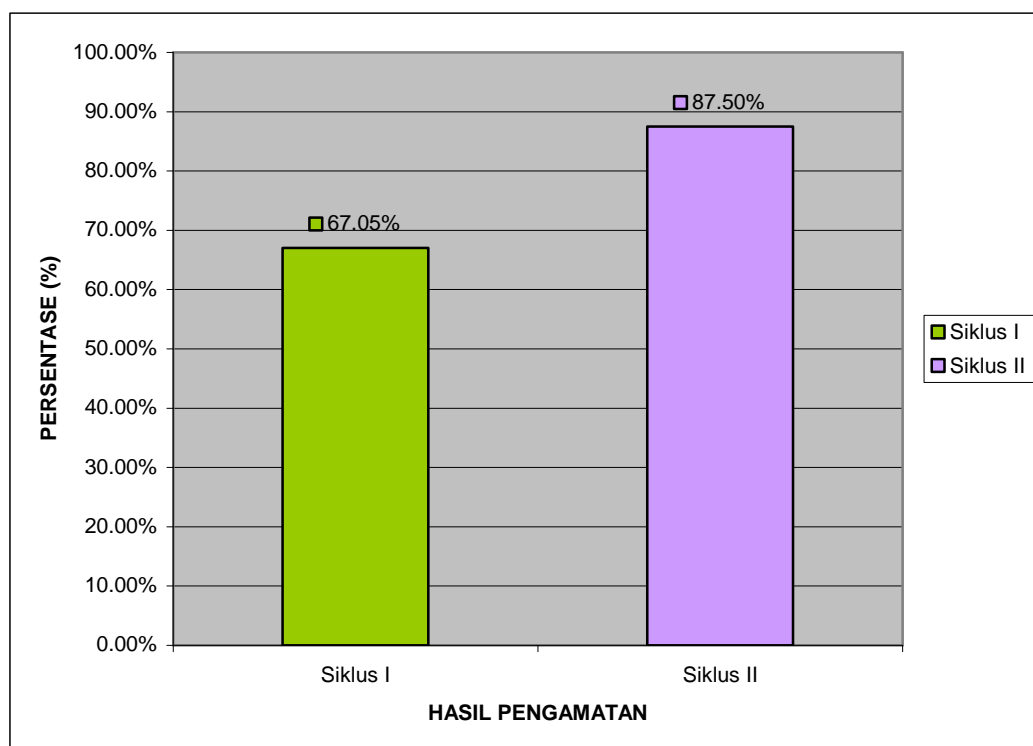
Tabel IV. 20.
Rekapitulasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Teknik Permainan Pasangan
yang Sesuai Pada Siklus I, dan Siklus II

| NO | AKTIVITAS YANG DIAMATI | TOTAL SKOR SIKLUS I | TOTAL SKOR SIKLUS II |
|-------------------|--|------------------------|-------------------------|
| 1 | Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 2 | 4 |
| 2 | Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadapan. | 2 | 4 |
| 3 | Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. | 4 | 4 |
| 4 | Guru meminta tiap kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 2 | 4 |
| 5 | Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. | 4 | 4 |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, guru meminta mereka melaporkan diri kepada guru dan mencatat mereka pada kertas yang sudah di persiapkan. | 3 | 3 |
| 7 | Jika waktu sudah habis, guru menyampaikan kepada mereka bahwa waktu sudah habis. | 2 | 4 |
| 8 | Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 3 | 4 |
| 9 | Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut. | 4 | 4 |
| 10 | Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. | 3 | 3 |
| 11 | Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran | 2 | 3 |
| JUMLAH | | 30 | 39 |
| PERSENTASE | | 67.05% | 87.50% |
| KATEGORI | | Cukup Baik | Baik |

Sumber: Data Olahan, 2012

Perbandingan persentase aktivitas guru dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada siklus I, dan Siklus II juga dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar. 2
Grafik Perbandingan Aktivitas Guru Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Siklus I, dan Siklus II



Sumber: Data Olahan, 2012

2. Aktivitas Siswa

Persentase aktivitas siswa pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) adalah 68,52% atau tergolong “Cukup Baik”, karena 68,52% berada pada rentang 56–75%. Pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 83,33% atau tergolong “Baik”, karena 83,33% berada pada rentang 76–100%. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

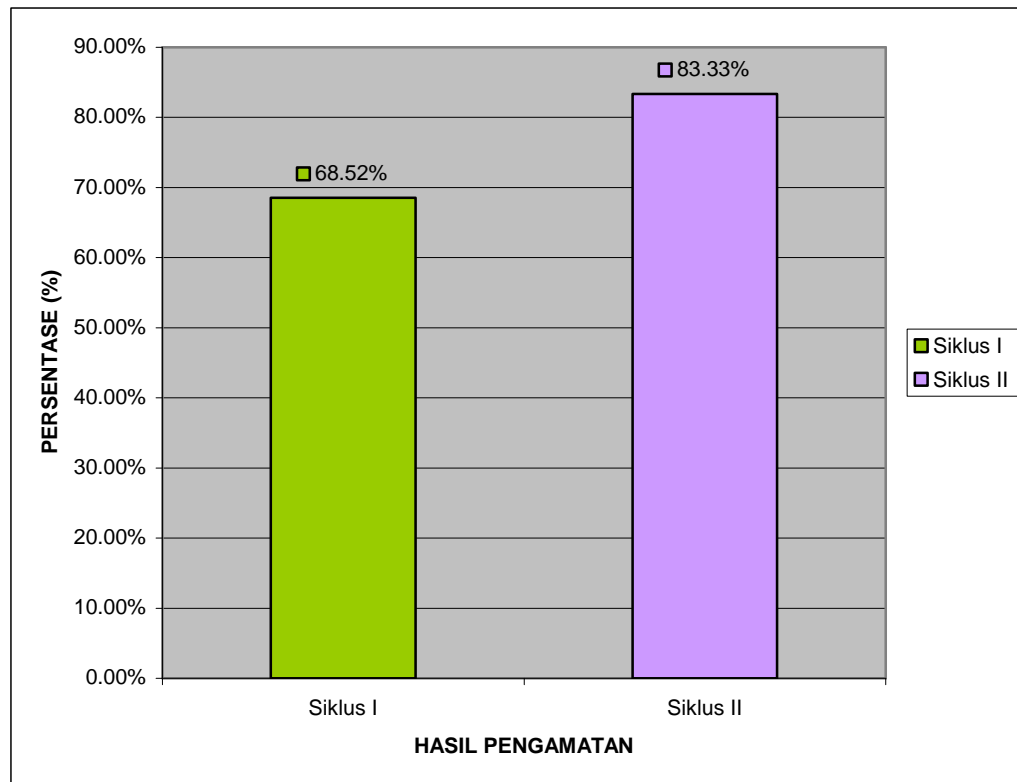
Tabel IV. 21
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan Pasangan
yang Sesuai Pada Siklus I, dan Siklus II

| No | AKTIVITAS YANG DIAMATI | SIKLUS I | | SIKLUS II | |
|----|--|-------------------|---------|-------------|---------|
| | | Rata-Rata | | Rata-Rata | |
| | | Skor | % | Skor | % |
| 1 | Siswa mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran. | 11 | 61.11% | 15 | 83.33% |
| 2 | Siswa duduk menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B yang saling berhadap-hadapan. | 13 | 72.22% | 16 | 88.89% |
| 3 | Kelompok A menerima kartu pertanyaan dari guru dan kelompok B kartu jawaban. | 18 | 100.00% | 18 | 100.00% |
| 4 | Siswa bersama kelompok harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan. | 9 | 50.00% | 12 | 66.67% |
| 5 | Siswa kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. | 13 | 72.22% | 16 | 88.89% |
| 6 | Jika mereka sudah menemukan pasangannya, siswa melaporkan diri kepada guru. | 12 | 66.67% | 15 | 83.33% |
| 7 | Siswa berhenti mencari pasangan jika waktu sudah habis. | 14 | 77.78% | 16 | 88.89% |
| 8 | Siswa bersama pasangan yang sesuai mempresentasikan kecocokan pertanyaan dan jawaban mereka. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. | 10 | 55.56% | 13 | 72.22% |
| 9 | Siswa menyimpulkan materi pelajaran | 11 | 61.11% | 14 | 77.78% |
| | JUMLAH/PERSENTASE | 111 | 68.52% | 135 | 83.33% |
| | Klasifikasi | Cukup Baik | | Baik | |

Sumber : Hasil Observasi, 2012

Peningkatan aktivitas siswa dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai pada proses pembelajaran juga dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini :

Gambar. 3
Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa Dengan Penerapan Teknik Permainan
Pasangan yang Sesuai Pada Siklus I, dan Siklus II



Sumber : Hasil Observasi, 2012

3. Hasil Belajar

Perbandingan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus

II secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

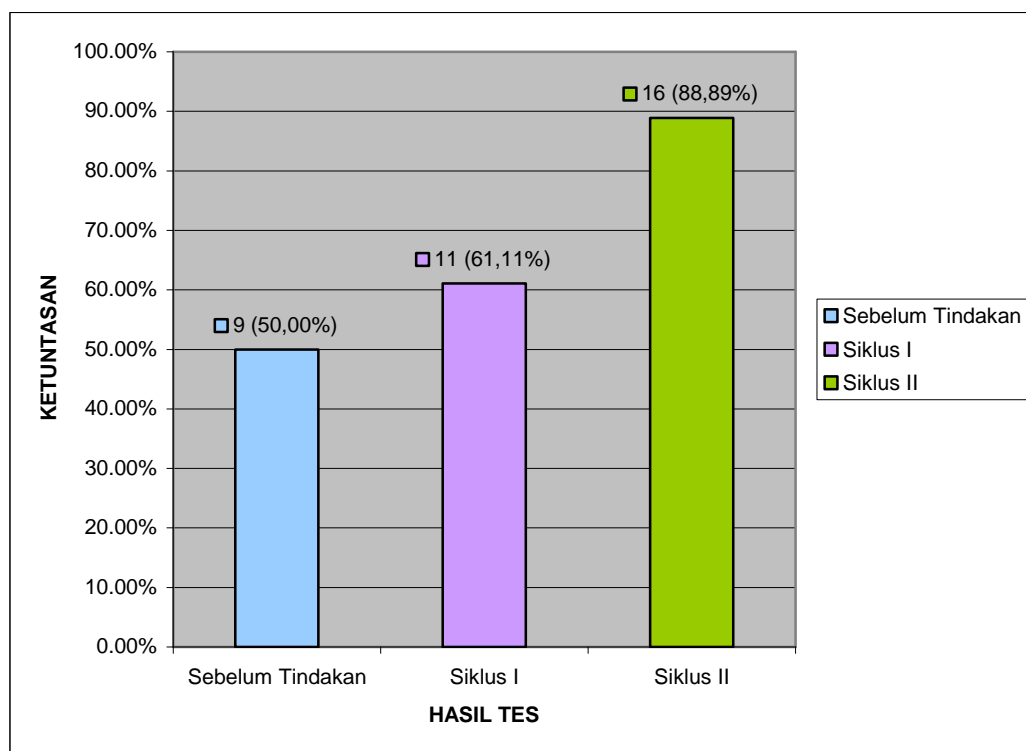
Tabel IV. 22
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dari Sebelum Tindakan,
Siklus I, dan Siklus II

| Tes | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa Yang Tuntas | Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas |
|------------------|--------------|--------------------------|--------------------------------|
| Sebelum Tindakan | 18 | 9 (50,00%) | 9 (50,00%) |
| Siklus I | 18 | 11 (61,11%) | 7 (38,89%) |
| Siklus II | 18 | 16 (88,89%) | 2 (11,11%) |

Sumber :Hasil Tes, 2012

Melihat tabel IV.22, pada sebelum tindakan siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 9 orang siswa atau dengan persentase 50,00%, siklus I siswa yang tuntas secara keseluruhan meningkat menjadi 11 orang siswa atau dengan persentase 61,11%, dan pada siklus II siswa yang tuntas secara keseluruhan adalah 16 orang siswa atau dengan persentase 88,89%. Perbandingan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II juga dapat terlihat pada grafik berikut.

Gambar. 4
Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dari Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II



Sumber : Hasil Tes, 2012

Setelah melihat rekapitulasi ketuntasan hasil belajar matematika dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah 75% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

yang telah ditetapkan, adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 65. Untuk itu, peneliti sekaligus sebagai guru tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 003 Muara Uwai yang diperoleh.

Teknik yang meningkatkan hasil belajar tersebut adalah Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai. Saiful Amin menjelaskan bahwa Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, 2) karena ada unsur permainan, teknik ini menyenangkan, 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, 4) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 5) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan 6) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.²

Berdasarkan pendapat Saiful Amin di atas, dapat dipahami bahwa meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dalam penelitian ini disebabkan karena Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2011, hlm. 94

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SDN 003 Muara Uwai. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa hanya mencapai 50,00% atau 9 orang siswa yang tuntas, pada siklus I siswa yang tuntas meningkat menjadi 11 orang atau ketuntasan hanya mencapai 61,11%. Pada siklus II ternyata ketuntasan siswa mencapai 16 orang siswa atau dengan persentase 88,89%.

Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan tahap : siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menjawab pertanyaan yang diberikan ketika guru memotivasi siswa, mendengarkan guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran, Siswa duduk menjadi 2 kelompok, siswa bersama kelompok mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain dengan waktu yang ditentukan, semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B, siswa menyelesaikan tugas, presentasi, memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, mendengarkan guru, presentasi, membuat kesimpulan materi yang telah didiskusikan.

B. Saran

Bertolak dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sebaiknya guru menerapkan Teknik Permainan Pasangan yang Sesuai, karena penerapannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada siswa sebaiknya mengulang materi yang dipelajari di kelas ketika telah berada di rumah, agar dapat menguasai dengan baik apa yang telah dipelajari.
3. Untuk masa yang akan datang, siswa diharapkan dapat memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran lebih baik lagi, agar apa yang disampaikan guru dapat dimengerti dengan baik.
4. Kepada peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti lebih dalam lagi tentang hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Buchari Alma, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2008
- Depdiknas, *Bagaimana Mengelola KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang Efektif*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003
- Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta, Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2006
- Depdiknas, *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*, Jakarta: 2004
- Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Hamzah B. Uno, *Assessment Pembelajaran (Salah satu Bagian Penting dari Pelaksanaan Pembelajaran yang Tidak Dapat Diabaikan adalah Penilaian)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Martinis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008
- Mohammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press, 2004
- Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusamedia, 2006
- _____, *101 Cara Pelatihan & Pembelajaran Aktif*, Jakarta: PT. Indeks, 2010

Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991

Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2009

Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus Media, 2006

Werkanis, *Strategi Mengajar Dalam Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Riau: Sutra Benta Perkasa, 2005